

# Fair Play

REVISTA DE FILOSOFÍA, ÉTICA Y DERECHO DEL DEPORTE  
[www.upf.edu/revistafairplay](http://www.upf.edu/revistafairplay)

## El concepto de hacer trampa en el deporte organizado.

Un inventario temático de problemas.

Sebastián Agüero-SanJuan

Universitat Pompeu Fabra  
[sebastian.aguero@upf.edu](mailto:sebastian.aguero@upf.edu)

Citar este artículo como: Sebastián Agüero-SanJuan (2015): El concepto de hacer trampa en el deporte organizado. Un inventario temático de problemas. *Fair Play*. *Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte*, 3:2, 154-181

BARCELONA, Octubre de 2015  
FECHA DE RECEPCIÓN: 23 de Junio  
FECHA DE ACEPTACIÓN: 1 de septiembre

# **El concepto de hacer trampa en el deporte organizado**

## ***Un inventario temático de problemas***

Sebastián Agüero-SanJuan<sup>1</sup>  
Universitat Pompeu Fabra

### **Resumen:**

En los últimos años, las instituciones internacionales que dirigen las asociaciones o federaciones deportivas nacionales y continentales han mostrado un creciente interés por preservar la integridad y el juego limpio en los deportes. Sin embargo, este interés descansa en la presuposición de que existe claridad acerca de cuándo y cómo las reglas de un deporte son transgredidas, lo cual continúa siendo un campo insuficientemente investigado. Por lo tanto, para comenzar a clarificar los alcances de esta presuposición, en el presente trabajo desarrollo un inventario temático de problemas vinculados con el concepto de hacer trampa en el contexto del deporte organizado. Este inventario explicita algunas cuestiones que permiten identificar el contexto y los elementos presentes en el concepto de hacer trampa y sus problemáticas. Así, el presente trabajo constituye un primer bosquejo de temas y problemas que deben ser considerados para analizar y clarificar el concepto de hacer trampa, junto con otros conceptos afines ejemplificados dentro de una práctica deportiva organizada.

**Palabras claves:** Concepto de hacer trampa – análisis conceptual – deporte organizado

### **Abstract:**

Over the last years, the international institutions who govern national and international sport federations or associations have manifested a growing interest to preserve the integrity and fair play in the sports. Such an interest rests upon the presupposition that sport's rule infringements are clear-cut cases, however this aspect continues to be an underdeveloped subject. In order to start clarifying the presupposition's scopes, this paper develops a thematic inventory of problems about the concept of cheating in organized sport. This inventory allows to identifying the context and the elements present in the concept of cheating and the difficulties it entails. In this way, the present study is a first sketch of themes and problems that have to be consideration in order to analyse and clarify the concept of cheating and other related concepts instantiated within the organized sport.

**Keywords:** Concept of cheating – conceptual analysis – organizing sport

---

<sup>1</sup> Máster en Ciencias Jurídicas, Doctorando en derecho y colaborador docente por la Universitat Pompeu Fabra. Este trabajo se enmarca en la elaboración de una tesis doctoral financiada por CONICYT, Programa Formación de Capital Humano Avanzado, Becas Chile 72110448.

## ***1.Introducción***

Instituciones internacionales, como la World Rugby (WR) y la Fédération Internationale de Football Association (FIFA), preocupadas por el gobierno de las federaciones nacionales y las asociaciones internacionales (continentales) de rugby y fútbol respectivamente, en los últimos años muestran un creciente interés por consolidar valores y principios que preserven la integridad del deporte y el juego limpio<sup>2</sup>.

Sin embargo, la señalada preocupación descansa en algún tipo de consenso acerca de cuándo y cómo una regla es o puede ser transgredida, pero esta cuestión no siempre se presenta en un modo claro. Si bien resulta incuestionable la existencia de casos claros de transgresión de las reglas, también resulta irrefutable el reconocimiento de una amplia zona de penumbra, dentro de la cual no están determinados los criterios o elementos que deben concurrir para estar frente a un caso de transgresión. Es así, que en este último sentido, un estudio del concepto de «hacer trampa» puede desempeñar un papel central en el proceso de explicitar y dilucidar los eventuales acuerdos y desacuerdos implícitos en la identificación de los comportamientos contrarios a las reglas dentro del contexto del deporte organizado.

En consecuencia, en el presente trabajo pretendo desarrollar un inventario de problemas vinculados con el análisis del concepto de hacer trampa en el contexto de una práctica deportiva organizada. En otras palabras, el objetivo del presente artículo es diseñar un inventario temático de problemas vinculados con el concepto de hacer trampa en el contexto de las actividades deportivas desarrolladas dentro del marco establecido por las federaciones nacionales, asociaciones continentales e instituciones internacionales preocupadas por el gobierno y la regulación deportiva. Esto con la finalidad de explicitar algunas cuestiones vinculadas con el contexto en el cual se ejemplifica el concepto hacer trampa, y además, relacionado con los elementos propios de este último<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Como ejemplos de esta preocupación por un adecuado desarrollo del juego, en 2009, los miembros de la WR identificaron cinco valores como característicos y definitorios de la práctica del rugby, mientras que, en 2012, los miembros de la FIFA decidieron acatar un código deontológico integrado por once principios.

<sup>3</sup> El presente inventario se circunscribe a la práctica deportiva organizada, ya que en ella se encuentran explicitadas las reglas que deben seguir los participantes para realizar exitosamente la actividad deportiva. Por ende, se excluyen del presente análisis a los casos de prácticas deportivas espontáneas.

Por lo tanto, para alcanzar el objetivo propuesto, distribuyo el presente artículo en cuatro apartados: i) algunas precisiones centradas en la delimitación del ámbito de significación del término «*cheating*» (utilizado en inglés para expresar el concepto objeto de análisis); ii) presentar la práctica deportiva como el contexto en el cual es posible hacer trampa y los problemas vinculados a ella; iii) desarrollar y problematizar los elementos de HACER TRAMPA; y iv) exponer las principales conclusiones del trabajo como un inventario de las problemáticas previamente desarrolladas.

### **§ 1 Algunas precisiones**

El concepto de hacer trampa, por sí mismo presenta un particular interés filosófico, ya que, si bien su tratamiento ha sido abordado por la Filosofía del Deporte, resulta sorprendente constatar que en la discusión filosófica general su análisis prácticamente no haya sido considerado (Gert, 2004, p. 45; Green, 2004). Por cuanto, el estudio de este concepto se desarrolla en un ámbito en que aún parece posible realizar nuevas aportaciones sin incurrir en excesivas redundancias.

Una parte considerable del debate sobre HACER TRAMPA se desarrolla en inglés bajo el término «*cheating*» y otras palabras vinculados a este como «*cheat*» y «*cheater*». No obstante, como estas palabras presentan un amplio campo semántico, resulta conveniente realizar previamente una breve explicación acerca de qué ámbito será considerado para su análisis, pues de esta forma se delimita igualmente el ámbito conceptual dentro del cual se enmarca esta investigación, y además, se especifica el contexto de ejemplificación del concepto.

En inglés, el verbo «*cheat*» desempeña diversas funciones más allá del contexto de los juegos o deportes, por ejemplo, en el ámbito del discurso moral es utilizado para formular expresiones del tipo: «*cheating on their debts*», «*cheating on his/her wives/husbands*» y «*cheating him/herself*». Por otro lado, algunas palabras derivadas de este verbo son utilizadas para describir situaciones fuera de la normalidad, i.e., situaciones en las cuales no acontece aquello que se esperaba que ocurriese con base en la generalidad de los casos, por ejemplo, cuando son usadas expresiones del tipo: «*cheated death*», «*cheat sleep*» y «*cheated time*». Asimismo, es posible realizar un uso reflexivo

del verbo «*cheat*», lo cual posibilita construir expresiones como: «*self-cheating*» o «*cheating oneself*» (Quinn, 1975, p. 84; Green, 2004, p. 147; Sorensen, 2007, p. 212)<sup>4</sup>.

Esta variedad y versatilidad de los términos del idioma inglés dificulta su traducción al español. Una posibilidad consiste en utilizar el verbo «engañar» como equivalente para algunos casos, de manera que, sería posible proponer traducciones del tipo «engañar a su esposa/esposo», «engañar a la muerte» y «engañarse uno mismo/asimismo» prácticamente sin pérdida de significado. Sin embargo, no resulta adecuado trasladar esta equivalencia al ámbito de las prácticas deportivas, ya que en ellas no solo se presentan casos de engaños sino también situaciones de trampas, las cuales no resultan equivalentes ni pueden ser reconducidas a las primeras. Por lo tanto, como en el marco de los deportes el término inglés «*cheating*» puede significar tanto engaño como trampa, para su traducción al español incluyendo ambos sentidos, resulta más apropiado utilizar la palabra «fullería», ya que esta significa trampa o engaño que se comete en un juego (Real Academia Española, 2001).

Por consiguiente, el presente trabajo únicamente pretende desarrollar el segundo sentido del término «*cheating*», es decir, «hacer trampa», entienda esta locución del español como toda contravención disimulada de una ley, convenio o regla con miras al provecho propio (Real Academia Española, 2001). Así, esta investigación se preocupa solamente del concepto de hacer trampa, entendida como uno de los sentidos atribuidos al término «*cheating*»<sup>5</sup>.

En consecuencia, en el contexto de una práctica deportiva organizadas, el concepto de hacer trampa implica, al menos, la necesaria concurrencia de un tercero a quién la trampa es realizada, y además, la transgresión de alguna de las reglas que regulen la interacción entre los involucrados. De este modo, a partir de estos dos elementos (un tercero y cierta reglas) se diferencian de manera más clara los supuestos de trampas de los casos de engaños, pues estos últimos para su ocurrencia no requieren de la presencia de un tercero ni tampoco necesariamente de la presencia de reglas que regulen la

---

<sup>4</sup> Reconozco la diferencia entre «juego» y «deporte», pero en este trabajo las utilizo indistintamente como sinónimos.

<sup>5</sup> Si bien en español existe el verbo «trampear» no es exactamente la acción de realizar trampas, sino más bien, engañar a alguien o eludir alguna dificultad con artificio y cautela (Real Academia Española, 2001).

interacción entre los involucrados. Por ende, en el marco de un deporte, «hacerse trampa a sí mismo» es una expresión carente de sentido o metafórica, puesto que no concurre la presencia de una contraparte (alguien a quien el tramposo hace la trampa), e igualmente, tampoco se presentan las trampas cuando la interacción de dos o más sujetos no está determinada por reglas.

Por lo tanto, si para la ocurrencia de las trampas es necesaria la realización de una práctica grupal determinada por reglas (deportes), la acción de hacer trampa constituye un predicado relacional, es decir, para que un jugador  $J_1$  pueda hacer una trampa  $T$  es necesaria la participación en un deporte  $D$  de otro jugador  $J_2$  y/o un árbitro  $A$  a quien la trampa se realiza. En este sentido, la afirmación « $J_1$  ha hecho trampa» es un modo abreviado de sostener que « $J_1$  ha hecho una trampa  $T$  a  $J_2$  y/o  $A$  en el contexto  $D$ », ya que se está diciendo que un particular par o trío de participantes ejemplifica la relación diádica o triádica de hacer trampa a través de su entrar en ella. Esta relación se caracteriza por su carácter asimétrico, i.e., si  $J_1$  hace trampa a  $J_2$  entonces  $J_2$  no hace trampa  $J_1$ , es decir, los jugadores  $J_1$  y  $J_2$  son un par ordenado, ya que solo se deben tomar en ese orden<sup>6</sup>.

## ***2. El contexto de la trampa: la práctica deportiva***

Los rasgos recién destacados del concepto de hacer trampa contribuyen en un doble sentido a recalcar la importancia del contexto dentro del cual se desarrolla el presente análisis. Por un lado, su pretensión de contribuir a la clarificación de un concepto determinado (hacer trampa) en un contexto específico (práctica deportiva asociada). Y por otro lado, la importancia del contexto deportivo como un escenario necesario para la ocurrencia de las trampas. La relevancia de este segundo sentido muestra la necesidad de caracterizar previamente algunos de los rasgos distintivos de la práctica deportiva organizada, como contexto dentro del cual pueden presentarse las trampas, para luego analizar los elementos que integran el concepto.

Así, para la clarificación del concepto de hacer trampa es posible destacar cuatro rasgos distintivos de las prácticas deportivas: i) la noción de estar involucrado en una práctica;

---

<sup>6</sup> Esta descripción no excluye que en el mismo momento ambos jugadores se estén haciendo trampa, sino más bien excluye la posibilidad de que mediante la misma acción (no situación) ambas jugadores se realicen trampa recíproca y simultáneamente.

ii) el tipo de reglas que configuran una práctica deportiva; iii) cómo pueden cambiar las reglas de una práctica deportiva organizada; y iv) la transgresión estas reglas.

## **2.1 Involucrarse en una práctica**

Una práctica puede ser entendida como tipos de acciones o conjuntos de acciones tipo que tienen alguna conexión necesaria con unas reglas, de modo que, la única manera de involucrarse en una práctica es mediante la consideración de sus reglas, v.gr., la única manera en la cual una persona puede participar de una práctica es siguiendo las reglas de la misma (Quinn, 1975, p. 76)<sup>7</sup>.

En el deporte, entendido como un tipo de práctica, los participantes deben tener la actitud de involucrarse en los mismos (*lusory*), esto es, la aceptación de sus reglas arbitrarias para facilitar la experiencia resultante del jugar. Con base en esta actitud hay quienes sostienen que las trampas no podrían formar parte del juego, ya que el objetivo de la práctica, adoptado a partir de la señalada actitud (*lusory*), no puede ser establecido fuera de las reglas juego, ni tampoco puede ser obtenido sin la adhesión a las mismas, v.gr., la victoria solo es establecida por las reglas del juego y únicamente puede ser alcanzada mediante la adhesión a ellas. Por otra parte, si solo se puede hacer trampa una vez se han reconocido las reglas que serán transgredidas, otros autores sostienen que es posible obtener la victoria mediante trampas, siempre y cuando, estas no sean detectadas por el árbitro (Royce, 2012, pp. 329-330). Así, a partir de estas consideraciones se muestra que no resulta pacífica la manera en la cual es posible reconstruir las trampas dentro de la práctica de un deporte, pues mientras unos afirman que las trampas no forman parte del juego otros sostienen lo contrario<sup>8</sup>.

De acuerdo con Quinn (1975, p. 78), para enfrentar esta problemática se debe considerar que una persona sigue una regla R cuando actúa de acuerdo con R y es guiado por R; y se entiende que una regla guía a un sujeto cuando es tomada en cuenta por este, es decir, cuando considera a la regla R como una pieza de su razonamiento

---

<sup>7</sup> Si bien reconozco que, tradicional en los trabajos de Filosofía del Deporte se sigue la noción de práctica derivada de la obra de Alasdair MacIntyre, en el presente trabajo no utiliza dicha concepción.

<sup>8</sup> *Lusory* es la actitud psicológica requerida de un jugador para involucrarse en un juego, unida a la aceptación de las reglas arbitrarias del mismo en orden a facilitar la experiencia resultante del jugar. Además, en este contexto, las reglas son arbitrarias únicamente en el sentido de haber sido libremente elegidas para la configuración del juego o deporte.

práctico con anterioridad a la realización de una acción relevante. Como una parte del seguimiento de una regla, la adopción del «tomar en cuenta» (*heeding*) posibilita entender esta última de manera gradual, y así explicar el seguimiento de las reglas sin excluir los casos de transgresión<sup>9</sup>.

Ahora bien, estas nociones de la práctica y el seguimiento de sus reglas, proporcionadas por Quinn (1975, p. 78), son la base para una explicación acerca de los casos en que personas altamente involucradas en un juego hacen trampa y continúan jugando el juego. Así, con base en ellas es posible afirmar con sentido que lo único que hacen los jugadores tramposos es no jugar limpio, y consecuentemente, evitar la contraintuitiva conclusión *rawlsiana* de que el tramposo sale del juego.

No obstante, cabe precisar que, solo tiene sentido afirmar que un jugador tramposo sigue jugando un encuentro, cuando en la realización de las trampas transgrede solo algunas de las reglas del deporte que está jugando y no todas ellas. Esto es así, porque si hiciese trampa cada vez que interviene en el juego, claramente dejaría de jugarlo. Además, la única manera en la cual su comportamiento puede ser presumiblemente interpretado como formando parte del juego es a través del seguimiento de algunas de las reglas del mismo. En otras palabras, en un partido todos los actos de los jugadores, en tanto jugadores, solo pueden ser descritos mediante la alusión a las reglas relevantes de deporte del cual forman parte, de modo que, las trampas realizadas por un jugador solo son entendibles y describibles en el trasfondo de las reglas del deporte que se está practicando.

En consecuencia, el seguir todas las reglas de un deporte no es una condición necesaria para jugarlo o practicarlo, y a su vez, transgredir algunas de las reglas de un deporte tampoco es condición necesaria de no practicarlo, ya que en ambos casos el conjunto de reglas del deporte es el que entrega el trasfondo necesario para describir el comportamiento de los jugadores en el desarrollo de la práctica deportiva (McCloskey,

---

<sup>9</sup> Es preferida esta explicación de la práctica, frente a la visión clásica de John Rawls, precisamente, porque las principales críticas recibidas por este último se relacionan con su nula capacidad explicativa sobre cómo los practicantes pueden realizar trampas sin salir del juego. Como destaca Quinn (1975, p. 77) la principal dificultad de la visión *rawlsiana* se presenta en que, alguien involucrado en una práctica particular nunca puede romper cualquier de las reglas que definen dicha práctica, porque, según Rawls (1955, p. 26), involucrase en una práctica es desarrollar aquellas acciones especificadas por las reglas de dicha práctica, de modo que, la única manera de hacer una acción dentro de cierta práctica específica es siguiendo las reglas que la definen.



1972, p. 344; Quinn, 1975, p. 80). Por lo tanto, si tanto las jugadas (movimientos que siguen las reglas) como las transgresiones (movimientos que transgreden las reglas) solo pueden presentarse en el trasfondo de las reglas de un juego, asimismo, la caracterización de un comportamiento como no contemplado en el juego, necesariamente es dependiente del mismo trasfondo normativo. Por lo cual, jugar un juego es siempre una actividad determinada por sus reglas.

## **2.2 Las reglas de la práctica**

La regulación de un juego o deporte está integrada por distintos tipos de reglas, las cuales pueden ser clasificadas de modos diversos. De acuerdo con von Wright (1963, pp. 1-15), con base en el ámbito de significación de la palabra «norma», es posible distinguir tres grandes tipos de normas: reglas definitorias, prescripciones y directivas. Las reglas conceptuales o definitorias tienen por función definir o determinar modelos de conducta que no existen fuera de esas reglas; de ahí que, de manera prototípica y estándar estas reglas determinen o definan los movimientos o patrones estandarizados de un juego: la actividad de jugarlo. Por su parte, las prescripciones o normas de conducta se caracterizan por ser promulgadas por una autoridad normativa y estar dirigidas a un sujeto normativo con la intención de que este se comporte de una manera determinada bajo pena de sanción o castigo en caso de transgresión; de ahí que, dicten la realización de una acción determinada o la producción de un cierto estado de cosas mediante normas imperativas (órdenes y prohibiciones) o permisivas. A su vez, las directivas o reglas técnicas refieren a los medios que han de ser usados para buscar o lograr un fin determinado, bajo el supuesto de que se aspira a conseguir tal fin; de ahí que, la relación entre medio y fin sea una condición lógicamente presupuesta.

Cabe precisar que no existe acuerdo entre los autores acerca de qué tipos de reglas conforman la regulación de los juegos o deportes. Por un lado, algunos consideran que todas ellas serían reglas conceptuales (llamadas también reglas constitutivas), y ejemplifican esto, casi únicamente, con alguna alusión a las reglas del ajedrez. De este modo, estos autores conciben a los juegos como actividades en las cuales todos y cada uno de los comportamientos posibles dentro de ellos están previamente determinados por sus reglas. Sin embargo, si se piensa en la pluralidad de actividades agrupadas dentro del concepto de juego o deporte, no es difícil apreciar la estrechez de esta

caracterización. Por ejemplo, bajo una caracterización centrada únicamente en las reglas constitutivas no resulta posible explicar como son aplicadas ciertas sanciones a los jugadores cuando incurren en la transgresión de las reglas prescriptivas que integran el trasfondo normativo del juego.

Asimismo, bajo una visión estrictamente constitutiva, no es posible explicar cómo algunas reglas de los deportes se caracterizan por entregar cierto rango de libertad a sus jugadores para que creen nuevas jugadas o movimiento no previamente determinados, y este rango de libertad no puede ser proporcionado a través de las reglas constitutivas. En otras palabras, si las normas regulan acciones y estas acciones establecen subconjuntos de actuaciones, cuando una autoridad regula la acción A establece un subconjunto de actuaciones que pueden satisfacer la acción A. Por ejemplo, al permitir la acción A, son permisible algunas maneras de realizar A, pero no todas las maneras de hacer A se encuentran permitidas. Por lo que, como las normas constitutivas tienden a establecer subconjuntos unitarios de actuaciones, no es adecuado caracterizar la regulación de las prácticas deportivas como integradas únicamente por este tipo de normas<sup>10</sup>.

Quizás, aquello que motiva a algunos autores a decantarse única o principalmente por las reglas conceptuales es la prioridad explicativa y ontológica de ellas frente a las posibles normas de conducta o reglas técnicas que regulen una actividad deportiva. Según la prioridad explicativa, no es posible explicar las normas de conducta y las reglas técnicas sin hacer referencia a las reglas conceptuales, pero es posible explicar estas últimas sin hacer referencia a las primeras. A su vez, de acuerdo con la prioridad ontológica, las reglas conceptuales pueden existir sin las normas de conducta ni las reglas técnicas, aunque estas últimas no puedan existir sin las primeras en el contexto de la práctica deportiva. Por ejemplo, las reglas técnicas sobre la victoria y las normas sobre el comportamiento de los jugadores solo tienen sentido en el trasfondo de las reglas conceptuales, como asimismo, sin el trasfondo de esta reglas conceptuales no se pueden dar las primeras (prescriptivas o técnicas) en el contexto del deporte organizado.

---

<sup>10</sup> El citado margen de creatividad de los comportamientos no debe ser asimilado con la generación de nuevas estrategias de juego, las cuales se vinculan con las reglas estratégicas del mismo y no con las reglas que regulan la actividad deportiva.

En consecuencia, al revisar los reglamentos de las instituciones internacionales que gobiernan el deporte organizado, como es el caso de la FIFA y la WR, es posible encontrar diversos ejemplos de los tres tipos de normas propuestos por von Wright, a saber:

- i. Normas conceptuales. Aquellas que determinan las características del terreno de juego y el balón, el número de jugadores por equipo y sus sustituciones, la vestimenta o equipamiento de los jugadores, la duración de los partidos y el rol de los árbitros, entre muchas otras (World Rugby, 2015; Fédération Internationale de Football Association, 2015);
- ii. Normas de conducta. Las que establecen las normas imperativas y permisivas dentro del juego:
  - a. Obligatorio.
    - Rugby. Las primeras líneas deben intercalarse de modo que la cabeza de ningún jugador quede al lado de la cabeza de un compañero (ley 20 formación del scrum);
    - Fútbol. En un tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor: todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón (regla 13 tiros libre);
  - b. Permitido.
    - Rugby. Cualquier jugador puede tacklear, sujetar o empujar a un oponente que tiene la pelota (ley 7 modo de jugar);
    - Fútbol. Utilizar fintas durante la carrera hacia el punto penal para confundir a los adversarios (regla 14 tiro penal); y
  - c. Prohibido.
    - Rugby. El equipo defensor no debe gritar mientras se ejecuta un puntapié al *goal* (ley 9 modo de marcar los puntos);
    - Fútbol. No está permitido tratar al jugador en el campo (regla 5 el árbitro).

Es importante destacar que, en el contexto de los juegos y la práctica deportiva, no resulta del todo clara la distinción entre reglas conceptuales, normas imperativas de obligación y reglas técnicas, pues la manera en la cual estas son formuladas puede influenciar su clasificación como uno u otro tipo de norma. Por ejemplo, ante la ley 7 del rugby que establece el comienzo de un partido con una salida de mitad de cancha, es posible sostener que los jugadores de rugby tienen la obligación de comenzar el partido con una salida de mitad de cancha, pero igualmente parece posible reformular dicha disposición como regla técnica y sostener que, si los jugadores de rugby desean iniciar el partido deben realizar una salida de mitad de cancha. Por su parte, ante la regla del fútbol que establece como ganador al equipo que ha marcado el mayor número de goles durante un partido (regla 10 el gol marcado), es posible su reformulación como regla conceptual, en el sentido de definición del equipo ganador, y también, como regla técnica acerca de cómo se debe ganar un partido (World Rugby, 2015; Fédération Internationale de Football Association, 2015)<sup>11</sup>.

Por consiguiente, una manera de reconducir esta indeterminación es mediante el reconocimiento de «reglas estratégicas», pues, dentro de la práctica de deportiva, estas constituyen el ejemplo paradigmático de directivas o reglas técnicas, en virtud de que regulan todas las acciones que se realizan dentro de la misma, con el propósito de maximizar las probabilidades de triunfo. Estas reglas estratégicas se caracterizan por no provenir de la autoridad normativa ni de la práctica deportiva, y depender de las reglas conceptuales del juego o deporte, ya que en ausencia de las reglas conceptuales no existirían estas reglas estratégicas. No obstante, si bien la composición y contenido de las reglas estratégicas depende de lo dispuesto en las reglas definitorias del juego, es posible que no todas las reglas estratégicas resulten aceptadas dentro del mismo, porque algunas de ellas pueden establecer comportamientos o maniobras situadas fuera de lo establecido por el conjunto de reglas del juego, con la única finalidad de alcanzar el triunfo (Quinn, 1975, p. 81).

### **2.3 Los cambios o modificaciones de las reglas de la práctica**

---

<sup>11</sup> El hecho de que en el contexto de los deportes la distinción entre normas conceptuales y normas de conducta de obligación no sea lo suficientemente clara para algunos casos, no significa, como sugiere Green (2004, p. 149), que las primeras: «...are mandatory in the sense that, if one wants to play baseball or write a sonnet, then one must follow them...».

Al ser una creación humana, durante el transcurso del tiempo, las reglas de los deportes organizados están sujetas a los cambios o modificaciones provenientes tanto de una autoridad normativa (reglas escritas) como también de los acuerdos sociales vinculados a dicha práctica deportiva (reglas convencionales). Estos cambios o modificaciones pueden afectar a cualquiera de los tres tipos de normas previamente analizadas, y a efectos de conocer si se presenta o no una transgresión de las reglas de un deporte, es importante considerar el alcance de dichos cambios o modificaciones, ya que estos, al alterar el contenido del trasfondo de reglas que regulan una actividad deportiva, pueden variar el estatus normativo de los comportamientos regulados.

Cabe puntualizar que si bien es inevitable cambiar y modificar las reglas de un deporte, resulta patente que estos cambios o modificaciones no pueden alterar todas las reglas de aquel, pues en este caso se convertiría en otro deporte. Así, aunque no existe acuerdo respecto de cuántas o cuáles reglas de un deporte pueden ser cambiadas o modificadas sin que pase a ser otro, resulta claro que la identidad de un juego o deporte depende de las reglas que lo constituyen como tal.

A su vez, el cambio o modificación de las reglas escritas realizado por parte de los acuerdos de la práctica deportiva o reglas convencionales puede ser entendido de la siguiente forma: i) las reglas escritas de la práctica deportiva son definidas como tales por la autoridad normativa; ii) se realizan distintas rondas de juegos con base en ellas; iii) efectuadas estas rondas, los jugadores tienden a adecuarse, en líneas generales, a lo que los árbitros de los partidos consideran que son las reglas escritas formuladas por la autoridad normativa, y entender que estos son los estándares a obedecer o hacer cumplir; y consecuentemente, iv) los otros participantes de la práctica deportiva (entrenadores, aficionados y prensa deportiva, entre muchos otros) tienden a seguir el ejemplo de los jugadores, estableciendo así la interpretación arbitral como regla convencional. Por tanto, si esta reconstrucción es acertada, es erróneo sostener que los jueces, entendidos como un colectivo, se equivocan cuando al ejercer su poder discrecional cambian el juego (en el sentido de práctica formada por los estándares derivados de la interpretación que realizan los jueces de las reglas escritas), porque esto presupone la existencia de una lúcida conciencia de cuáles son las reglas del juego y los casos subsumibles en ellas (McCloskey, 1972, p. 347).

Cuando la autoridad normativa de un deporte decide permitir la realización de un comportamiento calificado de trampa, este permiso no debe ser interpretado como una permisión de un imposible, es decir, como la permisión de una trampa, pues aquello que es permitido por la autoridad es un comportamiento determinado y no la calificación normativa de una conducta. Asimismo, si en virtud de los acuerdos de la práctica deportiva un comportamiento deja de ser considerado como un caso de trampa, al apreciarse este en el juego debe ser afirmado que la aceptación de dicho comportamiento como integrante de las reglas del juego, condona la transgresión de las reglas escritas del mismo (Quinn, 1975, p. 81; Sorensen, 2007, pp. 205-208).

#### **2.4 Las trampas a las reglas de la práctica**

Si la transgresión de las reglas de un deporte constituye un elemento del concepto de hacer trampa, es oportuno preguntarse si cualquier transgresión a cualquier norma puede servir de base para un supuesto de trampa. Esto en atención a que: i) no existe acuerdo acerca de cómo pueden ser transgredidas las reglas permisivas y las definitorias o conceptuales; ii) los reglamentos del deporte organizado contienen, generalmente, disposiciones en las cuales se expresan principios deportivos, y no es claro cómo estos pueden ser transgredidos, y menos si su transgresión podría constituir la base de un supuesto de trampa; y iii) tampoco claro si la transgresión de las reglas convencionales, que pueden integrar el trasfondo normativo de un deporte, puede satisfacer uno de los elementos del concepto de hacer trampa.

Cabe precisar que, la observancia de una norma es la realización de una conducta efectiva igual a la conducta exigida por la norma, y en cambio, su transgresión es la realización efectiva de una conducta contraria a la exigida por ella. En sentido estricto, para hablar de observancia y transgresión es necesario además que el destinatario de la norma decida que su comportamiento concuerde o no con el sentido expresado en ella, y una vez haya entendido cuál es este, motive su actuar con base en dicha norma para comportarse o no de acuerdo con lo que él ha tomado conciencia, pues en caso contrario habría una simple coincidencia entre un comportamiento regulado en una norma y el comportamiento efectivamente realizado por uno de sus destinatarios (Kelsen, 2005, pp. 58-71).

En un deporte algunos comportamientos pueden estar expresamente permitidos, pero este tipo de calificación normativa se caracteriza porque no puede ser observada o trasgredida, sino únicamente utilizado para efectuar el comportamiento permitido, ya que cuando no es usado no se transgrede, pese a que sería posible transgredir otras reglas si se actúa más allá del ámbito de la permisión. Así, dentro de las normas de conducta integrantes de una regulación deportiva, solamente pueden ser transgredidas las órdenes y prohibiciones en función de que ellas establecen como obligatorio para sus destinatarios la realización de la conducta establecida en ellas. A modo de ejemplo, si en un partido de rugby el equipo defensor grita mientras se ejecuta un puntapié al *goal*, claramente se transgrede la citada ley 9 del rugby; en cambio, qué ocurre cuando un rugbista no tacklea, sujeta o empuja a su oponente que tiene la pelota, ¿podemos decir que transgrede la señalada ley 7 al no hacer lo que esta le permite?, o si el mismo jugador embiste o derriba a un oponente que porta la pelota sin intentar agarrarlo ¿podemos decir que transgrede la ley que le permite tacklear, sujetar o empujar al portador de la pelota, o más bien, diríamos que transgrede otra de las reglas del juego?<sup>12</sup>

A su vez, respecto de las reglas definitorias, John Searle (1969, p. 41) enfatiza que, no resulta del todo claro como una regla definitoria (constitutiva) puede ser transgredida, ya que ¿cómo podría transgredirse la regla que constituye el jaque mate, un gol o un try? Esto debe ser vinculado con el debate presentado en la sección anterior acerca de cómo es posible practicar un juego y al mismo tiempo transgredir sus reglas.

Por su parte, los principios integrantes de las normativas de los deportes organizados pueden ser caracterizados como un listado de estándares que han de ser considerados para cotejar el comportamiento de los jugadores, junto con guiar la creación y la aplicación de las reglas de un deporte, pues, generalmente, la autoridad pretende establecer a través de ellos la identidad e integridad del juego<sup>13</sup>. Tradicionalmente,

---

<sup>12</sup> Un *tackle* ocurre cuando el portador de la pelota es agarrado por uno o más oponentes y derribado al suelo. Además, de acuerdo con la ley 10.4 constituye juego peligroso e inconducta, letra g) la embestida peligrosa, de modo que, un jugador no debe embestir o derribar a un oponente que porta la pelota sin intentar agarrarlo (World Rugby, 2015).

<sup>13</sup> Por ejemplo, las Leyes del Rugby en su apartado «Documento del Juego» proporciona los principios básicos que guían el juego (conducta, espíritu, objeto, disputa y continuidad), y también, los principios que inspiran la creación y aplicación de sus leyes (un deporte para todos, mantenimiento de la identidad, aplicación, diversión y entretenimiento) (World Rugby, 2015).

según Ronald Dworkin (1978, pp. 22-28), los principios pueden ser entendidos como un tipo de norma caracterizada por poseer sus condiciones de aplicación abiertas, y además, por no establecer consecuencias que se sigan automáticamente frente a la eventual satisfacción de sus condiciones, pues su aplicación está desarrollada bajo la dimensión de peso o importancia y no de manera disyuntiva. Por lo tanto, con base en el carácter indeterminado de sus condiciones de aplicación, establecidas en su supuesto de hecho, resulta igualmente adecuado considerar como no determinada la posibilidad de reconocer una transgresión a los principios que integran las normativas de los deportes asociados.

En relación con las reglas convencionales, es adecuado puntualizar que el trasfondo de las reglas de una práctica deportiva está integrado por las normas escritas emanadas de la autoridad y por las normas provenientes de la práctica o convencionales<sup>14</sup>. En consecuencia, algunos autores sugieren que un criterio para saber si un comportamiento es una trampa o no, depende en igual medida de las reglas escritas como de la opinión de los expertos, pues estos pueden o no etiquetar un comportamiento determinado como antideportivo (Quinn, 1975, p. 81; Upton, 2011, p. 163). No obstante, si bien ambos tipos de reglas son susceptibles de transgresión, a primera vista no resulta claro si es posible sugerir que la transgresión de las reglas convencionales permite configurar un supuesto de trampa en el contexto del deporte organizado.

En definitiva, resulta claro que las normas imperativas y las reglas técnicas son susceptibles de transgresión, pero no es igualmente claro si las reglas conceptuales pueden ser transgredidas, mientras que la transgresión de las normas permisivas y los principios no resulta del todo esclarecida. Además, si bien son susceptibles de transgresión las reglas surgidas de la práctica deportiva, no es claro si dicha transgresión puede constituir el supuesto para un caso de trampa.

### ***3. Los elementos del concepto de hacer trampa en el deporte***

Entre los autores que han desarrollado algunos aspectos del concepto de hacer trampa, no existe un acuerdo explícito acerca de cuáles son los elementos característicos de

---

<sup>14</sup> Algunos autores denominadas a las reglas surgidas de la práctica deportiva: «el espíritu del juego».



dicho concepto. Sin embargo, es posible sugerir un consenso tácito entre ellos con base en las siguientes definiciones propuestas:

«A cheater is someone who knows the rules of the game, purports to follow them, but covertly and deliberately breaks them (usually for his own advantage) ...» (Quinn, 1975, p. 78)

«...in order to us to say that *X* has cheated, *X* must (1) violate a fair and fairly enforced rule, (2) with the intent to obtain an advantage over a party with whom she is in a cooperative, rule-bound relationship [...] I intend to exclude the elements of covertness and deception from any discussion and focus exclusively or rule-breaking and unfair advantage-seeking» (Green, 2004, pp. 144-145)

«Cheating is the basic way of acting unfairly [...] involve some people violating the rules of an activity in order to gain an advantage over the other participants» (Gert, 2004, p. 47)

«I will understand cheating to be an intentional attempt by a player to gain an advantage with respect to the standard objectives of games by means of breaking the rules and, by deception, to avoid any sanction» (Upton, 2011, p. 163)

Por lo cual, para enfatizar el consenso tácito entre los autores, el concepto de hacer se puede oponer de manera manifiesta al concepto de «espíritu deportivo» (*sportsmanship*), ya que este último es usualmente entendido como aquel representado por un jugador que trata de obtener una ventaja en relación con los objetivos estándar del juego a través del empleo de los medios que respetan sus reglas (Royce, 2012, p. 325).

Por lo tanto, a partir de las definiciones propuestas por los citados autores, sugiero que para predicar de un comportamiento determinado el carácter de trampa, al menos, deben concurrir conjuntamente los siguientes elementos: i) la intencionalidad en la realización, ii) la pretensión de obtener ventaja en relación con los objetivos estándar del juego, iii) la transgresión de las reglas del juego, y iv) la realización mediante engaño para evitar una sanción.

### **3.1 La intención en la realización**

Si la única manera de involucrarse en un práctica deportiva es mediante la consideración de sus reglas, es necesario el conocimiento de estas con carácter previo a la participación, pues solo una vez estas son conocidas será posible su consideración

para involucrarse o no en dicha práctica deportiva. Por ende, el conocimiento de las reglas de un deporte es un presupuesto de su seguimiento, pero esto no significa que quién conoce todas las reglas de un deporte siempre las seguirá, ni tampoco que cuando las transgrede lo hace intencionalmente. Por consiguiente, cuando alguien conoce todas las reglas de un juego e intenta seguirlas, pero por su torpeza no puede evitar transgredirlas, no estamos frente a un caso de trampa, al igual que cuando la transgresión de las reglas se realiza en ignorancia de las mismas.

Además, como es necesaria la concurrencia conjunta de todos los elementos del concepto, no toda transgresión intencional de las reglas de un juego constituye un caso de trampa. Las transgresiones intencionales de las reglas que se realizan sin la intención de obtener algún tipo de ventaja en el juego no constituyen un caso de trampa, pues la ventaja debe ser buscada; de ahí que, las infracciones pasionales, de revancha, capricho o placer personal no constituyen casos de trampa. En igual sentido, tampoco constituyen casos de trampa las transgresiones intencionales de las reglas realizadas con la intención de obtener algún tipo de ventaja en el juego, pero sin la intención de engañar, ni con el deseo de evitar la sanción, v.gr., las faltas técnicas intencionales (Quinn, 1975, p. 78; Green, 2004, p. 140; Upton, 2011, p. 163)<sup>15</sup>.

Además, por sí misma, la sola intención de transgredir las reglas de un juego no es suficiente para determinar si se presenta o no un caso de trampa, pues resulta necesario algún tipo de manifestación externa de la misma, la cual puede constatare a través de una intento o tentativa de hacer trampa. Así, estas tentativas resultan suficientes para acreditar la ocurrencia de un caso de trampa y su consideración se realiza con independencia de si son o no intentos exitosos, pues el tramposo no necesita obtener la ventaja perseguida, sino que basta con que él haya intentado obtener dicha ventaja. Por lo que, una explicación del concepto de hacer trampa debe considerar como tal todo intento realizado intencionalmente para obtener una ventaja en el juego a través de la transgresión de sus reglas, sin necesidad de que la ventaja sea o no obtenida (Green, 2004, p. 140; Royce, 2012, pp. 325-334).

---

<sup>15</sup> Algunos autores sugieren que las faltas técnicas igualmente constituyen un caso de hacer trampa, ya que, aunque no se presente el engaño o deseo de evitar una sanción establecidas por la regla escrita, sí se presentaría una contravención de los principios del deporte. No obstante, como señalé en el apartado anterior, no es claro ni determinado cómo son transgredidos los principios de una práctica deportiva.

Por su parte, no existe acuerdo entre los autores respecto del alcance que debe tener esta intención, sin embargo, parece suficiente que la intención se extienda a la pretensión o el conocimiento de obtener una ventaja sobre la contraparte, con quien se está practicando un deporte regulado por un conjunto de reglas, dentro del cual se encuentra la regla transgredida (Green, 2004, p. 140).

Por último, la necesaria presencia de la intencionalidad para la ocurrencia de un caso de trampa no excluye los comportamientos premeditados, los cuales con mayor razón pueden constituir casos de trampa si concurren los demás elementos del concepto. En otras palabras, la intencionalidad no excluye las transgresiones de reglas realizadas de manera premeditada, sino más bien las incluye como constitutivas de hacer trampa al concurrir los demás elementos (Upton, 2011, p. 164 y 172).

### **3.2 La ventaja en relación con los objetivos estándar del juego**

Intentar perseguir los objetivos estándar del juego puede ser entendido como querer ganar o ayudar a ganar al equipo al cual se pertenece, esto en función de la estrecha relación entre estos objetivos y la victoria. Por tanto, una ventaja será entendida como algún tipo de contribución directa o indirecta a la obtención de la victoria en el juego, o bien, al aumento de las posibilidades o probabilidades de obtención del triunfo en dicho juego. Consecuentemente, para estar frente a un supuesto de trampa deportiva no basta con que la conducta pretenda obtener cualquier ventaja en el juego, sino que mediante ella se pretenda ganar o ayudar a los compañeros de equipo a ganar –estos objetivos estándar igualmente pueden ser expresados como «no perder»– (Upton, 2011, pp. 164-165; Royce, 2012, pp. 329-330)<sup>16</sup>.

Igualmente los casos de trampa se pueden presentar cuando, junto con la intención de obtener una ventaja en relación con los objetivos estándar del juego, se persiguen otros objetivos conectados accidentalmente con el juego. En estos casos, la transgresión de las reglas en la persecución de una ventaja debe ser entendida como guiada por razones operativas (actos prudenciales), pues constituyen la manera más adecuada de conseguir

---

<sup>16</sup> Aquí tanto la victoria como el no perder no deben ser entendidos como únicamente vinculados con el triunfo en una partido o encuentro determinado, sino más bien, en un sentido amplio, ya que en algunos tipos de competición, en ocasiones, los jugadores prefieren no ganar un partido para así obtener una ventaja que les permita ganar en última instancia.

dichos objetivos adicionales, v.gr., ganar un partido de fútbol por motivos políticos o bélicos (Royce, 2012, p. 329).

Generalmente, las actitudes y comportamientos que configuran un caso de trampa deportiva son concebidos temporalmente de manera lineal, es decir, la intención de obtener una ventaja en relación con los objetivos estándar del juego es lo que mueve al jugador a transgredir las reglas esperando la obtención de dicha ventaja en un futuro. Por ende, un caso de trampa se configura de manera lineal cuando: un jugador  $J_1$  en un tiempo  $T_1$  tiene la intención de obtener una ventaja en la práctica de un deporte, y con base en ella,  $J_1$  en un tiempo  $T_2$  transgrede las reglas del deporte con la esperanza de que en un tiempo  $T_3$  pueda obtener dicha ventaja en perjuicio otro jugador  $J_2$ . La existencia de diversos momentos temporales no implica largos periodos de tiempo entre ellos, pues perfectamente entre la intención, la transgresión y la obtención de la ventaja puede haber inmediatez.

No obstante, como destaca Royce (2012, p. 325), igualmente constituyen supuestos de trampa las situaciones en que los jugadores toman ventaja de sus transgresiones accidentales y no detectadas, y consecuentemente, actúan en provecho de esta situación para la obtención de una ventaja en la búsqueda de los objetivos estándar del juego. Por consiguiente, a la transgresión de una regla le puede seguir la intención de aprovecharse de ella, sin que sea necesario que la citada intención se presente primero, y luego, la transgresión.

### **3.3. La transgresión de las reglas del juego**

Como señalé en el primer elemento del concepto, el conocimiento de las reglas del juego es un requisito para la realización de las trampas en el mismo, pues solo si son conocidas, las reglas pueden ser transgredidas de manera deliberada y encubierta para obtener una ventaja.

Sin embargo, no cualquier transgresión de reglas constituye un caso de trampa, pues quien pretende jugar un deporte en abierta ignorancia de sus reglas, simplemente, juega otro juego; así como también, quien aplica otras reglas a las propias del juego, creyendo que conoce las reglas del mismo. En estos casos, la transgresión de las reglas por quien las desconoce no constituyen casos de trampa, y adicionalmente, en estos casos de

ignorancia, el transgresor no puede reconocer una crítica a su comportamiento (jugadas inválidas o incorrectas) con base en las reglas que ha transgredido, pues a diferencia del jugador tramposo, él cree estar jugando limpia o correctamente (Quinn, 1975, pp. 78-80).

La transgresión de las reglas puede producir entre los involucrados en una práctica deportiva (jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores, etc.) diversas actitudes, las cuales pueden ir desde una condena directa a dicho comportamiento hasta un grado de admiración hacia las mismas. En general, estas actitudes no son independientes de la frecuencia con la cual estos comportamientos se presentan en la práctica de las diferentes actividades deportivas, v.gr., si bien en un partido de fútbol puede producir sorpresa la total ausencia de tirones de camiseta entre los jugadores, igual o mayor sorpresa produjo en el mundo del rugby el denominado caso «*Bloodgate*».

Para los casos en que se da una alta ocurrencia de un comportamiento considerado como trampa con un alto grado de aceptación del mismo, la transgresión de las reglas puede perder nitidez. Si la aceptación de las transgresiones por parte de los involucrados en una práctica deportiva llega al punto de considerar a estas como dignas de admiración por su «astucia», es decir, por constituir transgresiones realiza en un modo tal que se evita su sanción, resulta probable que se promueva su realización y aprendizaje, y consecuentemente, desaparezca todo tipo de reparos al momento de su reconocimiento. Es así como en este contexto, surgen preguntas acerca de si ha cambiado o no el contenido de las reglas de este deporte, y en consecuencia, si determinados comportamientos ahora son o no constitutivos de trampas. Así también, se plantean interrogantes acerca de cuándo dicho comportamiento dejó de constituir una trampa dentro del juego y cuáles son los elementos que deben ser apreciados para determinar si un determinado comportamiento ha dejado de ser una trampa.

Por ejemplo, según Royce (2012, p. 327), en la situación recién descrita, el hecho de que un comportamiento calificado como trampa sea usualmente practicado y aceptado en todos los niveles de un deporte puede producir que deje de ser calificado como tal (trampa) y pase a constituir una parte de las reglas no escritas o espíritu del juego. A su vez, Upton (2011, p. 169) propone que la aceptación de estos comportamientos no socava su carácter de trampas, porque dicha aceptación no involucra negar que las

reglas fueron intencional y engañosamente infringida para obtener una ventaja deseada, y en tal sentido, en el caso de ser descubiertas procede la aplicación de algún castigo o restitución, i.e., estos comportamientos pueden ser gradualmente aceptados, pero siempre en su carácter de trampas.

Otro aspecto relevante dentro de la transgresión de las reglas lo constituyen las posibles excepciones a estas y su configuración como tales. La presencia de excepciones en el trasfondo normativo de un deporte puede conllevar la aceptación de que solo se puede determinar cuáles son todas las excepciones a cada una de las normas de dicho trasfondo, cuando todas y cada una de ellas son interpretadas conforme al significado conferido por la totalidad de los elementos del trasfondo. En consecuencia, solo una vez se ha realizado esta interpretación, es posible vincular una regla con todas sus excepciones, y así obtener una nueva regla de contenido conceptual diverso. Por ejemplo, según las Leyes del Rugby, un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido (ley 3.6), y a la vez, se permite que un jugador primera línea previamente sustituido reemplace a un jugador primera línea lesionado, suspendido temporalmente o expulsado si el reemplazante garantiza que los scrums continuarán con oposición (ley 3.5.r); entonces, ambas normas (la regla 3.6 y su excepción 3.5) deberían interpretarse del siguiente modo: un jugador expulsado por juego sucio no debe ser reemplazado o sustituido, a menos que su reemplazante garantice que los scrums continúen con oposición. Por lo tanto, dentro de este esquema interpretativo, para establecer cuáles son los comportamientos que transgreden una regla, se deben considerar previamente todas las excepciones contempladas en el trasfondo de la normativa de un deporte que están asociadas con dicha regla<sup>17</sup>.

Algunos autores sugieren que las excepciones a las reglas de una práctica deportiva pueden igualmente ser establecidas por sus jueces o árbitros. Según McCloskey (1972, p. 345), esto se presentaría cuando los jueces realizan estas excepciones abiertamente y de un modo público, unido a la imitación generalizada de su comportamiento, i.e., la práctica y las reglas de la misma pueden cambiar solo si la imitación de la excepción

---

<sup>17</sup> Esta posibilidad de interpretar las reglas en función de sus excepciones y reformularlas en función de ellas presenta la desventaja de que, previamente a la aplicación de una regla es necesario revisar la formulación de cada regla con base en los contenidos de todos los elementos del conjunto normativo, y además, reevaluar esta interpretación cada vez que ingresen nuevas normas al conjunto (Alchourrón, 1996).

pasa a ser común y generalizada. No obstante, no es claro si una excepción proveniente de la práctica deportiva constituye una transgresión a las reglas escritas del juego, y por otro lado, si fuese posible constituir excepciones a través de la práctica deportiva, no está claro qué se necesitaría para establecerlas o reconocerlas como tales. Además, si se vincula esto con las reglas escritas destinadas a proporcionar discrecionalidad a los órganos de aplicación o árbitros, surgen interrogantes en torno si esta discrecionalidad puede ser entendidas como el otorgamiento de una competencia para que los jueces establezcan excepciones que modifican las reglas escritas.

Finalmente, es una cuestión abierta el determinar quién, entre todos los participantes de una práctica deportiva, puede constituirse con su transgresión de las reglas en alguien capaz de generar un supuesto de trampa. Esto en virtud de que, si bien resulta claro que los jugadores, y probablemente, los entrenadores pueden incurrir en casos de trampa, no es claro si los árbitros igualmente pueden realizar trampas dentro de la actividad deportiva, pues en su caso ¿cuál sería la ventaja en relación con los objetivos estándar que ellos pudiesen perseguir con la transgresión de las reglas del juego?

### **3.4 El engaño para evitar sanción**

Es posible evitar las sanciones establecidas en el trasfondo normativo de un juego o deporte mediante la adhesión a sus reglas, o bien, a través de dar una apariencia de verdad acerca de su adhesión, y es en este segundo caso, en que el engaño constituye uno de los elementos del concepto de hacer trampa. Así, para su revisión se deben considerar al menos cuatro cuestiones: i) qué tipo de engaño; ii) quién debe ser engañado; iii) el éxito del engaño y iv) la necesidad de una sanción para el engaño.

En primer lugar, los comportamientos descuidados, no intencionados o fortuitos que produzcan algún malentendido o la tergiversación de una situación no deben ser calificados de engaño, y muchos menos de trampa, puesto que no se puede hacer responsable a un jugador por todas las ocasiones en las cuales él produce un «engaño» a los otros jugadores o árbitros acerca de una situación determinada. A su vez, una simple intención de engañar (estado mental) no debe ser considerada como un elemento del concepto de hacer trampa, pues su consideración como tal presenta problemas en torno a la comprobación de dicha mera intención antes de que sea ejecutada, y además, ignora

el hecho de que es posible tener una intención sin realizar nada para su consecución. Por lo cual, solo a partir de un intento o tentativa de engaño es posible configurar uno de los elementos del concepto de hacer trampa, y este intento se considera con independencia a su carácter exitoso o fallido (Royce, 2012, p. 331).

Una manera de evaluar el éxito de un engaño consiste en apreciar si fue o no detectado por el árbitro durante el juego. Esta posición considera que en la práctica del deporte organizado quien debe resultar engañado es el árbitro de la contienda durante el desarrollo del juego, porque en los supuestos de trampa el engaño tiene por finalidad evitar una sanción, y generalmente, en este tipo de prácticas es el árbitro quien tiene la facultad para dictar las sanciones que se pretenden evitar (Royce, 2012, p. 331).

Asimismo, en relación con el éxito del intento de engaño, no debe ser considerado como un requisito del hacer trampa el hecho de que el juez resulte efectivamente engañado, pues si fuese así estas nunca serían detectadas por los árbitros al momento de su ocurrencia en el juego, y solo quedaría la posibilidad de descubrirlas mediante su visualización posterior. Además, esta posición reduce excesivamente la capacidad de los árbitros, y no explica la idea detrás de incentivar su detección en el juego (Royce, 2012, p. 334).

Si un jugador engaña creyendo que así evita una sanción, pero esta sanción no existe, en realidad este jugador no ha engañado a nadie para evitar una sanción. Además, si la posibilidad de recibir una sanción motiva el comportamiento del jugador tramposo hacia la producción de engaño, es razonable preguntar qué ocurre con las normas definitorias o constitutivas que, generalmente, no contienen una sanción, y tampoco está claro cómo se produce su infracción.

Finalmente, en todos los casos en que sí existe una sanción, esta debe ser vinculada con el papel desempeñado por los árbitros, pues en los supuestos de trampas, mediante el engaño no se pretende evitar cualquier sanción, como podrían ser algunas provenientes del propio equipo, los oponentes o los espectadores, sino más bien las establecidas por el trasfondo de las reglas del juego (Quinn, 1975, p. 78; Royce, 2012, p. 332).

#### ***4. Conclusiones***



En el presente artículo únicamente he pretendido presentar algunas cuestiones que permiten comprender en mejor medida el concepto de hacer trampa y muestran claramente las dificultades asociadas con su análisis. Así, a lo largo del trabajo presento y desarrollo una serie de temáticas propias del concepto, junto con las problemáticas que se presentan en cada una de ellas, es decir, esta investigación desarrolla una guía de temas y problemas vinculados con el concepto de hacer trampa, y consecuentemente, con su análisis, en el contexto del deporte organizado.

Este inventario temático de problemas, que se forma a través del análisis y la presentación de las principales cuestiones vinculadas con el concepto objeto de estudio, enfatiza el papel desempeñado por la «práctica» en el entendimiento del concepto y en la configuración del contexto dentro del cual este concepto se ejemplifica. Asimismo, el inventario revisa los elementos que integran el concepto a la luz de las diversas cuestiones que deben ser consideradas para determinar si estos son o no satisfechos, y así, establecer o no la ocurrencia de una ejemplificación del concepto de hacer trampa.

Por lo cual, a modo de recapitulación, y como propuesta de inventario temático de HACER TRAMPA en el contexto del deporte organizado, es importante considerar:

- i. La práctica deportiva como el contexto de las trampas:
  - a. *Involucrarse en una práctica deportiva.* No existe acuerdo entre los autores acerca de si es posible o no reconstruir las trampas dentro de la práctica de un deporte, y entre quienes las aceptan en la reconstrucción, no hay criterio claros en torno a en qué medida la aceptación de las trampas puede ser autodestructiva para la práctica deportiva, o respecto de qué o cuántas reglas debe seguir el jugar tramposo para no dejar de jugar el juego;
  - b. *Las reglas de la práctica deportiva.* Tampoco existe acuerdo en relación con cuáles son los tipos de reglas que conforman el trasfondo normativo que regula las actividades deportivas. Además, si aceptan en dicho trasfondo distintos tipos de reglas, surge el problema de diferenciar claramente entre las reglas conceptuales, las imperativas de obligación y las reglas técnicas, dentro del contexto de la práctica deportiva;

- c. *Los cambios o modificaciones a las reglas.* Si bien existe consenso acerca de la posibilidad de cambiar la reglas de la práctica, parece sumamente difícil establecer cuáles o cuántas reglas de un deporte pueden ser cambiadas o modificadas sin que este pase a ser otro. Además, no existe acuerdo acerca de si la práctica, a través de las reglas convencionales, puede cambiar o modificar las reglas escritas, y si esto último es aceptado, tampoco hay claridad respecto de cuándo o cómo se plasma esta cambio o modificación;
  - d. *Las transgresiones a las reglas.* Solamente resulta claro que las normas imperativas y las reglas técnicas son susceptibles de transgresión, pero no es posible establecer si las reglas conceptuales, normas permisivas y los principios pueden ser transgredidos. Asimismo, tampoco está determinado si la transgresión de las reglas convencionales puede constituir un supuesto para un caso de trampa;
- ii. Los elementos del concepto de hacer trampa
- a. *Intencionalidad de su realización.* No se encuentra explicitado qué debe abarcar la intencionalidad del jugador tramposo (la transgresión de la regla, la obtención de una ventaja, el engaño para evitar una sanción o todas ellas) ni tampoco cuándo esta debe presentarse (retrospectiva o prospectiva);
  - b. *Ventaja en relación con los objetivos estándar.* Es sumamente difícil determinar cuáles son los objetivos estándar del juego, y en el caso de asumir que estos se relacionan con el ganar, tampoco es claro cuándo estos deben presentarse (ganar un partido o ganar la liga, por ejemplo). Asimismo, no es claro si igualmente constituyen casos de trampa, aquellos en que otras motivaciones inducen a provocar la transgresión de las reglas siempre, como tampoco, cómo determinar que una situación constituye o no una ventaja (causalidad, probabilidad o generalidad);
  - c. *Transgresión de las reglas del juego.* Las relaciones entre las reglas escritas y la práctica deportiva hacen poco nítida la consideraciones de algunas situaciones como supuestos de trampa, por ejemplo, un comportamiento deja ser una trampa por la aceptación, el reconocimiento y la promoción de los

involucrados en un actividad deportiva, y sí esto es así, cuándo deja de ser trampa aquel comportamiento o qué debemos constatar para afirmar su carácter de no tramposo. A su vez, no está explicitado quiénes, entre todos los participantes de una práctica deportiva, pueden realizar transgresiones de las reglas que constituyen supuestos de trampas;

- d. *Engaño para evitar una sanción.* No está especificada la relación entre el engaño, la transgresión de una regla y la sanción, especialmente, en relación con las reglas que no pueden ser transgredidas o no contienen sanciones. Tampoco, está desarrollado quién de los participantes en la actividad deportiva debe resultar engañado ni hasta qué punto un engaño debe extenderse en el tiempo.

Finalmente, las dificultades inherentes a la elaboración de un inventario temático de problemas, en relación con un concepto determinado, impiden proporcionar una presentación taxativa, y más bien se realiza una presentación ejemplificativa de los mismos (temas y problemas). Por lo cual, únicamente pretendo que las consideraciones proporcionadas en este artículo sean concebidas como un primer bosquejo a partir del cual pueden ser elaboradas nuevas contribuciones sobre el concepto de hacer trampa, tanto en la filosofía general como en la filosofía del deporte en particular.

## **§ 5 Bibliografía citada**

Alchourrón, C. (1996). Detachment and defeasibility in deontic logic. *Studia Logica* (57), 5-18.

Dworkin, R. (1978). *Taking rights seriously*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Fédération Internationale de Football Association. (25 de Mayo de 2012). Código deontológico de la FIFA. Recuperado el 22 de Marzo de 2015, de FFA.com: <http://es.fifa.com/mm/document/affederation/footballgovernance/01/66/54/32/fifacodeofconduct.pdf>

Fédération Internationale de Football Association. (01 de enero de 2015). Documentos oficiales. Reglas de juego 2014/2015. Recuperado el 18 de marzo de 2015 desde FIFA.com: [http://es.fifa.com/mm/document/footballdevelopment/refereeing/02/36/01/11/27\\_06\\_2014\\_new--lawsofthegamewebes\\_spanish.pdf](http://es.fifa.com/mm/document/footballdevelopment/refereeing/02/36/01/11/27_06_2014_new--lawsofthegamewebes_spanish.pdf)

Gert, B. (2004). *Common Morality: Deciding What to Do* . Oxford: Oxford University

Press.

Green, S. (2004). Cheating. *Law and Philosophy* , XXIII, 137-185.

Kelsen, H. (2005). Validez y eficacia del derecho (E. Bulygin, trad.) En H. Kelsen, E. Bulygin & R. Walter, *Validez y eficacia del derecho*. Buenos Aires: Editorial Astrea.

McCloskey, H. (1972). Two Concepts of Rules. A Note. *The Philosophical Quarterly* , XXII (89), 344-348.

Quinn, M. (1975). Practice-Defining rules. *Ethics* , LXXXVI (1), 76-86.

Rawls, J. (1955). Two concepts of rules. *The Philosophical Review* , LXIV (1), 3-32.

Real Academia Española. (Octubre de 2001). Diccionario de la lengua española. Recuperado el 22 de Marzo de 2015, de Real Academia Española: <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>

Royce, R. (2012). Concerning a moral duty to cheat in games. *Sport, Ethics and Philosophy* , VI (3), 323-335.

Searle, J. (1969). *Speech acts: An essays in the philosophy of language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sorensen, R. (2007). Permission to cheat. *Analysis* , LXVII (3), 205-214.

Upton, H. (2011). Can there be a moral duty to cheat in sport? *Sport, Ethics and Philosophy* , V (2), 161-174.

von Wright, G. (1963). *Norm and action*. London: Routledge and Kegan Paul.

World Rugby. (01 de enero de 2015). Leyes del juego de rugby. Recuperado el 13 de marzo de 2015 desde World Rugby: [http://laws.worldrugby.org/downloads/World\\_Rugby\\_Laws\\_2015\\_ES.pdf](http://laws.worldrugby.org/downloads/World_Rugby_Laws_2015_ES.pdf)